> User interface
> File format
> Modeling
> Animation
> Material/Rendering
> MentalRay/Shader
> Particle
> Install
> PHOENIX TOOLS
> DNT
> SDK-Saaphire
> SDK-MentalRay
> from SOFTIMAGE Web
> Others

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

DXFコンバータの使い方について

注：NT版の場合、SOFTIMAGEグループの″SI 3D Command Prompt″からご使用下さい。

1.SOFTIMAGEからDXFへの変換

```
        soft2dxf [−A] [−a | −b] [−c file] [−d database] [−f format][−R resource]
                       [−v level] [−w level] SOFTIMAGE_入力ファイル
                         [DXF_出力ファイル]
           soft2dxf −h ヘルプを表示します。
```

オプション：	
−A	SOFTIMAGEのモデルファイルを解析し、エンティティのカウントリストを出力 します。このオプションでは実際に変換はされません。
−a	アスキーでDXFファイルを出力します。
−b	バイナリーでDXFファイルを出力します。
−c file	fileで指定するファイルを用いてDXFファイルで使われる拡張カラー番号と、ビデオボードで使うカラー表示の対応を指定します。
−d database	特定のデータベースを入力用のデータベースとして使用する場合に指定します。
−f format	DXFの実数の小数部分をformatで指定した桁数で出力します。
−h	ヘルプを表示します。
−R resource	softimageのrsrcディレクトリを指定します。softimageをイン ストールした場所の下にある3D/rsrc（NT：3D/bin/rsrc）を指定します。 例）−R /usr/softimage/3D/rsrc

−v level	DXFファイルに変換する際の詳細情報の詳細さを指定します。詳細さのレベルを0－3の値で指定できます。
−w level	DXFファイルに変換する際のDXFファイルに誤りがあると出力される警告の詳細さのレベルを0－3の値で指定できます。

例）SOFTIMAGEからDXFへの変換

注）DXF変換する場合、-dオプションでデータベースを指定しない場合は、DatabaseDir.rsrcファイルの一行目に記述されているデフォルトデータベースを使用します。

DATAというデータベースに保存したSOFTIMAGEのシーンファイルtest.dscを変換する時

1）　DATA/SCENESのディレクトリに移動します。（データベースのある場所）

2）　以下のコマンドを入力します。

```
soft2dxf −d DATA test.dsc
```

この場合、DATA/SCENESの下にtest.dxfというDXFファイルが作成されます。

2. DXFからSOFTIMAGEへの変換

```
dxf2soft [−A] [−G] [−M] [−c file] [−D file | −d layer | −K file | −k layer]

[−m maximum] [−o database ] [−p size] [−r revision]
[−R resource] [−v level] [−w level]
DXF_入力ファイル[SOFTIMAGE_出力ファイル]
dxf2soft −h ヘルプを表示します。
```

オプション：	
−A	DXFの入力ファイルを解析し、エンティティのレイヤ情報を出力します。
−C	カラー情報（デフォルトレイヤ）をもとに出力モデルを検索します。
−c file	fileで指定するファイルを用いてDXFファイルで使われる拡張カラー番号とビデオボードで使用するRGBカラー表示の対応を指定します。
−D file	fileで指定したファイルに記述されたレイヤ（複数可）以外を変換します。
−d layer	layerで指定したレイヤ（複数可）以外を変換します。
−G	同一階層レベルに位置するメッシュをまとめます。
−h	ヘルプを表示します。
−K file	fileで指定したファイルに記述したレイヤ（複数可）のみを変換します。
−k layer	layerで指定したレイヤ（複数可）のみを変換します。
−m maximum	SOFTIMAGEのモデル毎の最大階層数を指定します。（デフォル

	ト：250）
－M	DXFファイルをSOFTIMAGE（.hrc）にのみ変換します。この時シーンファイルは作成されません。この場合、出力す るデータベースの下のMODELSに保存されます。（Get－>ElementでMODELSからロードできます。）
－o database	出力ファイルを保存するデータベースを指定します。これ を指定しないとデフォルトデータベースに保存されます。
－p size	POINTをsizeで指定するエッジの長さのポリラインに変換 します。sizeは正の実数です。
－r revision	DXFファイルをrevisionで指定するバージョンの SOFTIMAGEファイルに変換します。
－R resource	SOFTIMAGEのリソースディレクトリを指定します。
－v level	SOFTIMAGEファイルに変換する際の詳細情報の詳細さを指定します。詳細さのレベル０－３値で指定します。
－w level	SOFTIMAGEファイルに変換する際の警告の詳細さを指定します。詳細さのレベルを０－３の値で指定します。

例１）簡単なデータの場合

1） コマンドラインの入力
dxf2soft －R /usr/softimage/3D/rsrc －o DAT DXFの入力ファイル softimageの出力ファイル
この場合、変換後のSOFTIMAGEのシーンファイルはデータベースDATAのSCENESにセーブされます。変換後のモデルは階層構造をもっています。

2） シーンファイルを読み込みます。
Get－>SceneでデータベースDATAから変換後のシーンファイルをロードします。

3） データの軽量化
各階層の多数のポリゴンをマージすることで１つのモデルを作成します。
マージするモデルファイルをMultiモードで選択してMatter－>Materialをクリックします。
全てのマテリアルをOverwriteするか否かの問いに対してOKをピックします 。
そして、materialメニューのdeleteでマテリアルを削除します。
MultiモードでEffect－>Mergeで１つのモデルにマージします。
この時、″Merge near points if distance than ???″を指定して、SI単位で値を指定することで、指定した距離内にあるポイントをまとめてくれます。（ポイントを共有することで、法線がBreakするのを防ぎます。）
Effect－>Orderでポリゴンの順番を再計算します。

例２）データ量が多いものを変換
レイヤ情報をもとにレイヤ名ごとにシーンファイルに変換します。

1） DXFファイルのレイヤ情報を出力します。
dxf2soft －R /usr/softimage/3D/rsrc －A DXFファイル名

2） レイヤごとにSOFTIMAGEのシーンファイルを作成します。

EX)1つのレイヤから1つのシーンファイルを作成する場合

```
dxf2soft -R /usr/softimage/3D/rsrc -k test(レイヤ名) abc.dxf test.dsc
```

この場合、abc.dxfのtestというレイヤのみから変換されたtest.dscという
シーンファイルがデフォルトデータベースに作成されます。

例3) コンバート時間の短縮化
コンバートする際に-Gオプションを指定して同一階層のモデルを1つにまとめることで変換時間を短縮することが可能です。

```
dxf2soft -
R /ussr/softimage/3D/rsrc -G DXFファイル
```

≪ Back / Top ▲

"SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips"の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp